CRPé -CENTRE DE RESSOURCES PEDAGOGIQUES – Outils – 2012

NOM : DEMOCRATIE MODE D'EMPLOI

TYPE : JEU PEDAGOGIQUE - CALIF

DOMAINE : CITOYENNETE

MOTS CLES : Démocratie – Election – Politique – Gouvernement – Pouvoir belge

PUBLIC : Groupe de 16 personnes max (sous-groupes de 3 / 4 personnes).

MATERIEL :

- 4 x tapis de jeu « élection et compétences »
- Sachet avec petites languettes de couleur à placer sur le tapis de jeu
- 1 cahier pédagogique du film « Daens » !!! à se procurer
- 2 tableaux se suivant « Ligne du temps de la Belgique »
- + 18 flèches « évènements » à replacer (il n'y en a que 17)
- 1 grand panneau « paysage belge »
- + feuilles « paysage belge » à photocopier – distribuer – pour compléter
- 4 x tapis de jeu G / D
- + 20 cartes à placer
- Transparents « Les aspects pratiques »
- 12 feuilles à photocopier et distribuer
- + mots croisés

DUREE : de 30 à 60 minutes.

OBJECTIFS :

Acquérir des notions telles que :
Gouvernement : composition
Ministres : leurs fonctions - Ministères
Rôle du Roi
Le gouvernement
Sénat : rôles et compétences
Parlement
Chambres des députés : composition et compétences
Pouvoir exécutif – Législatif - La Constitution Belge

DESCRIPTION :

- **1° étape**
  - Jeu « élection » et compétences par 4 sous-groupes - Synthèse
- **2° étape**
  - Présentation du contenu du film « *Daens* »
  - Jeu « ligne du temps de la Belgique »
  - Exercice « paysage belge »
  - Synthèse sur tableau « paysage belge »
- **3° étape**
  - Historique G / D
  - Jeu G / D
- **4° étape**
  - Analyse de tracts électoraux
  - Les partis G ? D ? Centre ? extrême ?
- **5° étape**
  - Transparents « les aspects pratiques »
  - Voter : qui ? quand ? comment ? coalition – opposition
  - Mots croisés à compléter